

⑨ 日本国特許庁(JP)

⑩ 特許出願公開

⑫ 公開特許公報(A)

昭64-58287

⑬ Int. Cl.<sup>4</sup>

識別記号

庁内整理番号

⑭ 公開 昭和64年(1989)3月6日

A 63 F 9/22

A-8403-2C

B-8403-2C

審査請求 未請求 発明の数 1 (全6頁)

⑮ 発明の名称 テレビゲーム機

⑯ 特 願 昭62-215795

⑰ 出 願 昭62(1987)8月28日

⑱ 発 明 者 早 川 永 一 愛知県名古屋市守山区大字小幡字北山2773-31

⑲ 出 願 人 ダイナックス株式会社 愛知県名古屋市守山区大字小幡字北山2773-31

⑳ 代 理 人 弁理士 後藤 憲秋

## 明 細 書

## 1. 発明の名称

テレビゲーム機

## 2. 特許請求の範囲

ゲームを映像するゲーム画像ディスプレイと、  
前記ゲームに参加するプレイヤーが入力操作する  
操作部と、

前記操作部の入力情報に応じあらかじめ定めら  
れたルールに従いゲームを進行するゲーム進行手  
段と、

前記ゲームのゲーム機側プレイヤーを映像するゲ  
ーム機側プレイヤー画像ディスプレイと、

前記ゲーム機側プレイヤーの人物側画像を前記ゲ  
ームの勝敗や得点等のゲーム状況に応じた表情を  
備える複数のパターンより構成し、これらをあら  
かじめ記憶している画像記憶手段と、

前記ゲーム状況を判定する判定手段と、

前記判定手段からの判定情報に応じて前記画像  
記憶手段より対応する人物画像を読み出す読出手  
段

とを備えることを特徴とするテレビゲーム機。

## 3. 発明の詳細な説明

(産業上の利用分野)

この発明は麻雀等のテレビゲームを行なうテレ  
ビゲーム機に関する。

(従来技術)

従来のテレビゲーム機においては、ディスプレ  
ィに映像されたゲーム面を見ながらゲーム機側(コ  
ンピュータ側)と対戦して、操作部のキーやボ  
リューム等を操作し、新しい「手」を打ち、ある  
いは「カーソル記号」を移動し、これに対してゲ  
ーム機側が設定された難易度のもとに対抗する「  
手」をディスプレイに映像させたり、画面表示を  
移動、変更させるなどしてゲームを展開し、ゲー  
ムを楽しむようになっていた。またプレイヤーが勝  
った時、負けた時、あるいは得点をあげた時など  
には効果音を発音させて臨場感やゲーム機との一  
体感を盛り上げることが行なわれていた。

(発明が解決しようとする問題点)

この発明は、上の状況に鑑みて、さらに、テレ

ビゲーム機において、そのゲーム進行中に状況に応じたゲーム機側（コンピュータ側）の感情表現をディスプレイ表示することによって、ゲームの興趣をより一層高めるようにした新規なテレビゲーム機を提供することを目的とするものである。（問題点を解決するための手段）

すなわち、この発明のテレビゲーム機は、ゲームを映像するゲーム画像ディスプレイと、前記ゲームに参加するプレイヤーが入力操作する操作部と、前記操作部の入力情報に応じあらかじめ定められたルールに従いゲームを進行するゲーム進行手段と、前記ゲームのゲーム機側プレイヤーを映像するゲーム機側プレイヤー画像ディスプレイと、前記ゲーム機側プレイヤーの人物画像を前記ゲームの勝敗や得点等のゲーム状況に応じた表情を備える複数のパターンより構成し、これらをあらかじめ記憶している画像記憶手段と、前記ゲーム状況を判定する判定手段と、前記判定手段からの判定情報に応じて前記画像記憶手段より対応する人物画像を読み出す読出手段とを備えることを特徴とする

がら、ゲーム機側の情報を取り入れ、ゲームを進めていく。

#### （実施例）

以下この発明を麻布テレビゲーム機に適用した場合の実施例について図面にしたがって説明する。

添付の図面第1図はこの発明の第一実施例を示すテレビゲーム機の外面斜视图、第2図はこの発明の電気的構成の一実施例を示すブロック図、第3図は画像記憶手段に記憶されているゲーム機側プレイヤーの人物画像の構成例の一部を示す表、第4図はゲームの進行過程を表わすフローチャート、第5図は前記ゲーム機側プレイヤーの人物画像の読み出し過程を表わすフローチャート、第6図はこの発明の第二実施例を示す外面斜视图である。

第一実施例のテレビゲーム機10は、第1図に図示したように、前方に突出したプレー部10Aにゲームが映像されるゲーム画像ディスプレイ11と、操作部13、必要に応じてコイン、メダルの投入口14等が設けられている。14aはメダル排出口である。ゲーム機側プレイヤーを映像する

ものである。

#### （作用）

この発明のテレビゲーム機においては、ゲームはゲーム画像ディスプレイ上に映像される。前記ゲームは操作部のプレイヤーの入力情報に応じてゲーム進行手段によりあらかじめ定められたルールに従って進行される。

ゲーム機側プレイヤー画像ディスプレイには、前記ゲームの進行の状況に応じるようにゲーム機側プレイヤーの人物画像が映像される。すなわち前記ゲームの状況は判定手段により判定されていて、あらかじめ定めた状況、例えば勝敗の決定時、勝敗の決定前、得点に大きく差がついた時などの状況になると、読出手段を介して、この状況場面に対応するような表情を有するゲーム機側プレイヤーの人物画像が画像記憶手段より読み出され、前記ゲーム機側プレイヤー画像ディスプレイに映像される。

プレイヤーは、このようにしてゲームの進行の都度あらわれるゲーム機側プレイヤーの表情等を見な

ゲーム機側プレイヤー画像ディスプレイ15は、前記ゲーム画像ディスプレイ11の後部上方のプレイヤーの視線等を考慮した位置に設けられる。このゲーム機10には、例えば図中鎖線で示したようにボディソニックチェア17を設けて、ゲームの進行状況に応じて音を発生させプレイヤーに感覚的な臨場感を呼び起こさせるようにしてもよい。

このテレビゲーム機10の電気的構成は、第2図に図示したように、ゲーム画像ディスプレイ11、操作部13、ゲーム機側プレイヤー画像ディスプレイ15、ゲーム進行手段20、画像記憶手段21、判定手段23、読出手段25の各部より構成されている。

ゲーム画像ディスプレイ11およびゲーム機側プレイヤー画像ディスプレイ15には、ブラウン管や液晶ディスプレイ等の表示手段が用いられる。

操作部13は、複数のキーを備え、自機、他機の区別や牌の選択等を行なうものである。

ゲーム進行手段20は、例えば、あらかじめ定められたルールに従ってゲームを進行させるため

のデータを記憶した図示しない記憶部と、前記操作部13からの入力情報に応じてあらかじめ定められたプログラムに従って所定のデータ処理を行なう演算回路を備えたものであって、公知のものであってよい。実施例においてはゲームの難易度を6段階のレベルに分けている。

画像記憶手段21は、前記ゲーム機側プレイヤー画像ディスプレイ15に映像する人物画像を、記憶、必要に応じ書き換え可能に記憶するものである。実施例では前記ゲーム進行手段20において分けられた6段階のゲーム難易度の各段階レベル毎に、5人(種類)のゲーム機側プレイヤーを設定し、それぞれに個性を持たせるとともに、複数のゲームの状況に対処できるように、一人当たり20パターンの画像が備えられている。ゲーム機側プレイヤーとしては人気芸能人や政治家あるいは漫画のキャラクター等適宜のキャラクターが選択される。

第3図は前記人物画像の構成例の一部を示した表である。人物画像には、ゲーム機側の「持ち手」や次の「手」を予想させるものや、「吹き出し

を判断させてもよい。

図の符号27は表示制御手段であって、ゲーム画像や、前記画像記憶手段21から読み出された人物画像に垂直同期信号および水平同期信号を附加し、ゲーム画像ディスプレイ11とゲーム機側プレイヤー画像ディスプレイ15に映像可能なビデオ信号に編成するものである。

次に、実施例のテレビゲーム機10の作動を第4図ならびに第5図のフローチャートを参照して説明する。

まず、コインやメダルの投入、あるいはスイッチのオンによりこのテレビゲーム機10が始動され、プレイヤーによりゲームの難易度レベルが選択される(第4図のステップ41)。次にテレビゲーム機10(ゲーム進行手段20)は選択された難易度レベルの中から一人のゲーム機側プレイヤーをアトラングムに選択する(ステップ42)。するとゲーム画像ディスプレイ11にはゲーム画面が、ゲーム機側プレイヤー画像ディスプレイ15には選択されたゲーム機側プレイヤーが映像される。

」を設けて言葉によりプレイヤーにアピールするものである。この人物画像のフォーマットは、例えば図示のように、説出アドレスと画像構成情報ならびに判定内容から構成することができる。

判定手段23は、例えば、配牌のそれぞれの牌の説出アドレス番号等の牌の区別記号を組み合わせて、あらかじめ設定されている組み合わせと一致するか否かを判定し、「役」等のゲーム状況を判定するものである。

説出手段25は、前記判定手段23からの判定情報に応じて、前記画像記憶手段21より必要とされるゲーム機側プレイヤーの人物画像を読み出すものである。

なお、ゲームの進行中、前記人物画像を読み出す(映像する)べきゲームの状況であるか否かの判定は、前記判定手段23において設定されている組み合わせを調節することで行なわれる。あるいは、前記判定手段23から常にゲーム状況の判定情報を出力させ、前記説出手段25において人物画像を読み出す(映像する)べきゲームの状況

そして前記両ディスプレイ11, 15上において、プレイヤーおよびゲーム機側プレイヤーの手が「牌」をかきまぜ(ステップ43)、続いて配牌がなされる(ステップ44)。こうしてゲームが開始され(ステップ45)、例えばゲーム機側プレイヤーが牌をつもり打ち(ステップ46a)、次にプレイヤーが牌をつもり打つ(ステップ46b)。

このようにして展開されていくゲームの状況は判定手段23により判定され(第5図ステップ51)、あらかじめ設定してある状況と一致した場合には(ステップ52)、説出手段25を通じて画像記憶手段21に記憶されているゲーム機側プレイヤーの前記ゲーム状況に対応する所定の人物画像が読み出されて(ステップ53)、ゲーム機側プレイヤー画像ディスプレイ15に映像される(ステップ46c, 54)。例えば、第3図の表を参照されると、ゲーム機側プレイヤーの配牌が聴牌に違い場合には「やけになった表情」の画像が読み出され、いい手に転じた場合には「得意になる表情」の画像、聴牌になった場合には「いわゆる聴

牌たばこをう」画像等が読み出されて、ディスプレイ15に映像される。

上述した第4図のステップ46aないし48cが繰り返えされてゲームは展開される。

そしてプレイヤーが勝てば、登場していたゲーム機側プレイヤーは退場し(ステップ47W)、精算し(ステップ48W)、次の段階へ進むことができる(ステップ49W)。負ければゲーム機側プレイヤーはそのままであり(ステップ47L)、精算し(ステップ48L)、ゲームオーバーとなる(ステップ49L)。

次に、第二実施例の麻雀テレビゲーム機60は、第6図に図示したように、従来のテーブル型のテレビゲーム機61に本発明を利用する場合の実施例であって、ゲーム画像ディスプレイ63、操作部65等をそのまま利用することができるものである。新たに縦型のキャビネット67を従来テレビゲーム機61の後方に設置して、ゲーム機側プレイヤー画像ディスプレイ69を備えさせる。内部の電気的な構成は、もちろん、上に詳述した本

発明のものと交換される。

なお、この実施例では麻雀テレビゲーム機について説明したが、本発明は上の実施例に限定されることなく、あらゆる種類のテレビゲームに対応でき、また、業務用だけでなく家庭用としても対応できることは言うまでもない。

(効果)

以上図示説明したように、この発明はゲーム画像が映像されるディスプレイと、ゲーム機側プレイヤーが映像されるディスプレイを設け、ゲーム画像とともに、ゲーム状況に応じて表情を変える個性的なゲーム機側プレイヤーを登場させるようにしたものである。

このようなこの発明のテレビゲーム機によれば、あたかも人間と対戦しているかように、例えばプレイヤーはゲーム機側の持ち手を推定したり、あるいはゲーム機側の次の手の予想が可能となるなどテレビゲームの興趣は格段と高められる。

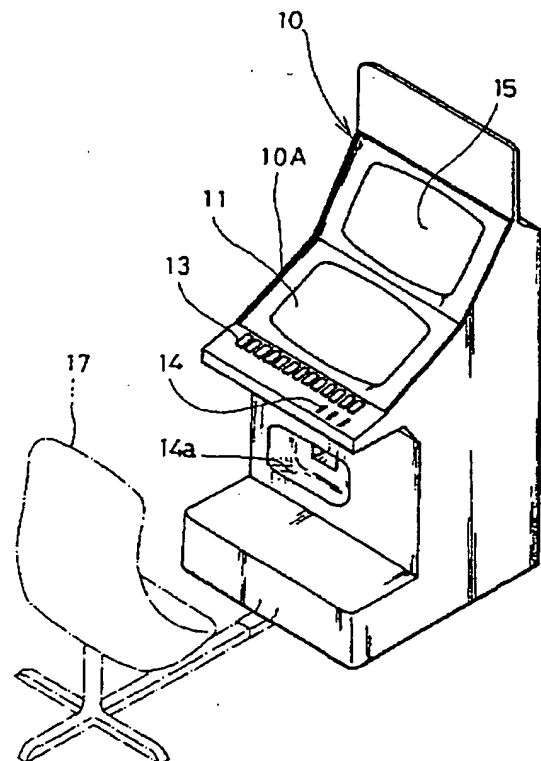
#### 4. 図面の簡単な説明

第1図はこの発明の第一実施例を示すテレビゲ

ーム機の外観斜視図、第2図はこの発明の電気的構成の一実施例を示すブロック図、第3図は画像記憶手段に記憶されているゲーム機側プレイヤーの人物画像の構成例の一部を示す表、第4図はゲームの進行過程を表わすフローチャート、第5図は前記ゲーム機側プレイヤーの人物画像の読み出し過程を表わすフローチャート、第6図はこの発明の第二実施例を示す外観斜視図である。

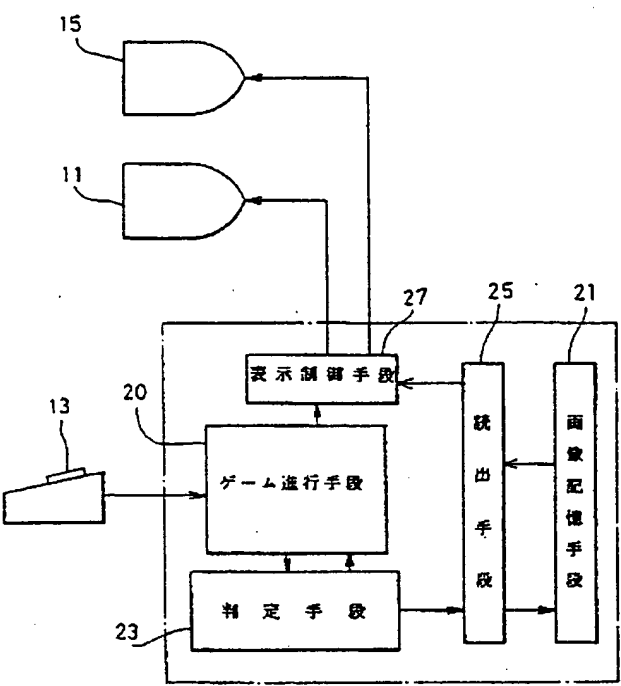
10…第一実施例のテレビゲーム機、11…ゲーム画像ディスプレイ、13…操作部、15…ゲーム機側プレイヤー画像ディスプレイ、20…ゲーム進行手段、21…画像記憶手段、23…判定手段、25…説出手段、60…第二実施例のテレビゲーム機、61…テーブル型テレビゲーム機、63…ゲーム画像ディスプレイ、65…操作部、67…縦型キャビネット、69…ゲーム機側プレイヤー画像ディスプレイ。

第 1 図



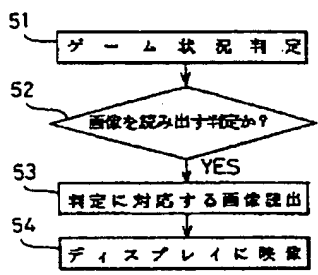
第 3 図

第 2 図

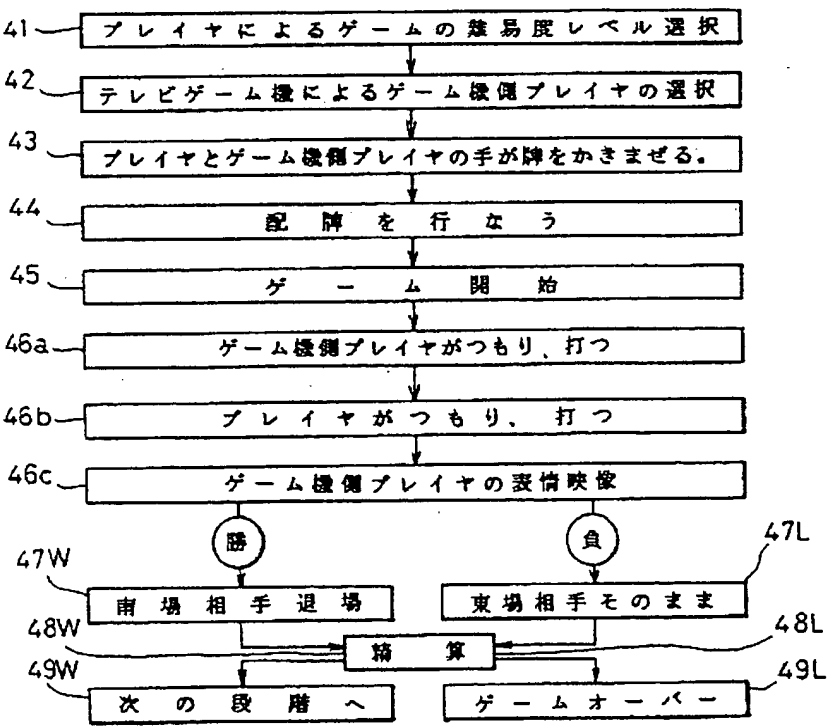


ゲーム状況判定 A…隠牌、B…隠牌に違い、 C…いい手、D…特別いい手、E…こちらを読んでいる		
アドレス	ゲーム機側プレイヤーの表情	判 定
0 1 0	隠牌 たばこを吸う	A
0 2 0	や け に な る	B
0 3 0	得 意 に な る	C
0 4 0	「早く」とせかす	D
0 5 0	真剣な顔になる	E
...	...	...

第 5 図



第 4 図



第 6 図

